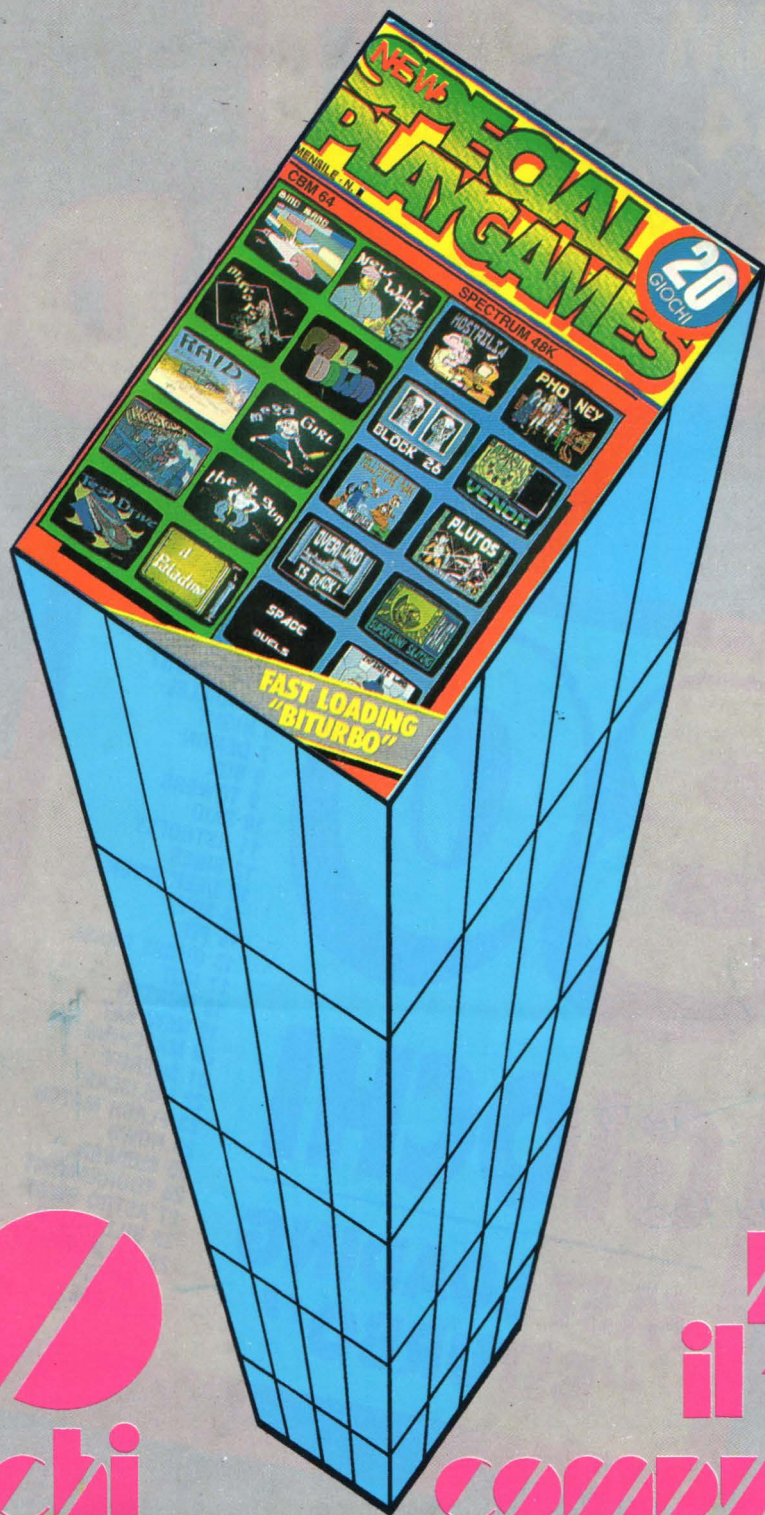
Mensile - Anno V - N. 51

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 ROBOBALL
2 INCUBI
3 HYPER FLIPPER
4 THE KNIGHT
5 PARALLEL
6 NIGHT
7 DEMON
8 BOX
9 TOWERS
10 SKID
11 ASTROFLY
12 BIKES
13 DEEP RIVER
14 SPY
15 FIT
16 GHOST CHASE
17 HUT
18 HUNTER
19 NEW BAT
20 MATCHING
21 SHERIFF
22 HELISCAN
23 FLASH MATCH
24 ROWS
25 SUBWAR
26 TOURNAMENT
27 ASTRO SWAT
28 BILLY BEER
29 CALIFORNIAN BOYS
30 GLOBE

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

ANDROIDE SELVAGGIO

Il titolo del nostro editoriale non si riferisce a un improvviso sciopero degli alieni che solitamente vi fanno divertire nel vostro Commodore. Tutt'altro. Gli alieni continuano a darsi da fare nel vostro monitor e come vedrete dalla cassetta sono sempre più arrabbiati. Il titolo invece si riferisce a Extase, la bella androide per il cui possesso vi batterete sino alla morte. Sua o vostra.

HIT PARADE N. 51 - Periodico Mensile - Dicembre 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

ROBOBALL

Siamo nell'anno 2025. Ormai la popolazione non più afflitta dal lavoro, sono le macchine che svolgono tutti i lavori manuali, ha parecchio tempo da spendere in divertimenti e si è quindi sempre alla ricerca di nuovi passatempi che non siano noti a nessuno. Un nuovo modo di giocare a tennis da tavolo è quello che vi viene proposto in Roboball, al quale viene unito il gioco del calcio. Dovrete infatti far rimbalzare una pallina su delle pareti laterali usando delle specie di racchette per manovrare, ma senza che esca dalle due aperture poste ai lati dello schermo, che rappresentano le porte del campo di calcio. Le racchette possono anche essere usate sia per bloccare la pallina e dargli quindi una nuova direzione, sia per dare effetti speciali. Ma le spiegazioni sono sempre poco chiare, cimentatevi quindi dal vero con questo gioco e vedrete che tutto vi sarà chiaro. Ricordate che potrete gareggiare contro un amico e tutto sarà più appassionante, proprio come in un vero torneo.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

INCUBI

Tutti i ricordi ancestrali e le paure che giacciono negli angoli più remoti della nostra mente e che si trovano descritti nelle antiche storie e leggende ritornano a galla durante il sonno nei nostri sogni. Il protagonista della nostra avventura dovrà riuscire a sconfiggere le terrificanti creature dei suoi via via più terrificanti sogni e raggiungere sano il momento del risveglio, tenendo presente che il superamento di ogni scena corrisponde a 6 minuti di sonno. Dovrà raccogliere oggetti quali l'acqua santa, che elimina mostri come meduse, teschi, ragni, vampiri, dei, fantasmi; l'orologio che rallenta il movimento dei suoi nemici; la croce che fa scappare i non morti come zombi, lupi mannari; il revolver e i proiettili, se ne trova due raddoppia la sua portata di fuoco, infatti non tutte le creature vengono uccise con un solo colpo. Se poi sarà fortunato troverà anche la pistola e i proiettili d'argento che uccidono all'istante i non morti. Le armi in suo possesso vengono mostrate nell'inventario, dove si sistemano a mano a mano che vengono raccolte sempre a sinistra, e può usare quelle più a destra. Potrà trovare altri oggetti utili come le ali, che aumentano la portata del salto, calici che diminuiscono lo stato di sogno o trasportatori per muoversi facilmente in una scena.
Riuscirà ad arrivare al mattino?

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK GIÙ ruota inventar.
FUOCO usa oggetti

HYPER FLIPPER

Nel pieno dell'era del gioco elettronico dove gli unici cimenti sembrano essere ormai ridotti alla distruzione di stazioni spaziali o a frenare invasione di arrabbiatissimi alieni distratti una semplice prova di abilità sul vecchio e tradizionale flipper può sembrare poca cosa ben al di sotto delle sperimentate abili capacità di chi sa ormai impugnare solamente pistole laser o cannoni fotonici. Se questo è quello che pensate provatevi allora a sostenere una interminabile partita sul tavolo del flipper dove la vostra amica-nemica pallina d'acciaio sarà l'oggetto della possibilità di fare punti e metterà a dura prova le vostre capacità e i vostri riflessi. Con otto palline a disposizione dovrai battere te stesso in una gara tutt'altro che semplice che in breve tempo ti farà capire come i vecchi e tradizionali giochi meccanici possano a volte superare in difficoltà la più avvincente battaglia intergalattica.

F1	inizio gioco
F7	lancia pallina
C = e CRSR	(su/giù) flipper

THE KNIGHT

Per sposare la tua amata principessa dovrai uccidere tutti i dragoni e raccogliere tutte le 180 lampade (in particolare quella nera). Sembra una sfida impossibile, ma se troverai il mago di corte ti darà 2 magie, una per uccidere e una sfera magica. Ora vai per il regno cercando le lampade custodite da enormi dragoni, streghe e troll. All'inizio di ogni sezione, in totale sono 20, troverai una cesta con 9 calze che dovrai riempire con altrettante lampade. Ma poiché non puoi portarne più di una per volta dovrai ogni volta che ne avrai una tornare alla cesta per riporla. La lampada nera è quella più speciale e proprio per questo è custodita dal dragone più forte che la difenderà fino alla morte, il che significa che per essere sicuro di non scordarla da qualche parte dovrai uccidere tutti i draghi che incontri.

Potrai raccogliere altri oggetti utili come gli strumenti musicali che ti fanno saltare di più, le armi che aumentano il tuo potere di fuoco, cibo e bevande che danno energia.

JOYSTICK PORTA 2

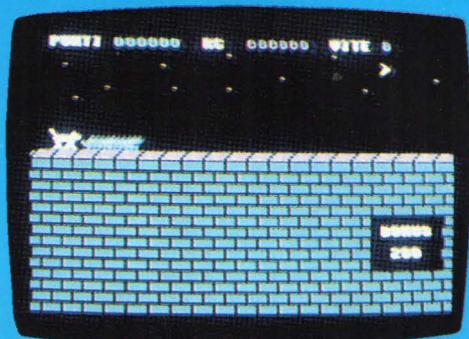
F1	pausa
Q	fine gioco
FUOCO	inizio gioco
F2	ricomincia

PARALLEL

Base Luna è stata attaccata numerose volte ed è stato quindi deciso di addestrare un certo numero di piloti ad ogni evenienza per fare in modo che siano più aggressivi ed efficienti nel momento cruciale. Tu sei uno di questi piloti e dovrai addestrarti al computer nel decimare le formazioni di astronavi che ti vengono proposte dal programma. Superata ogni fase avrai diritto ad un bonus che consiste nel scegliere una nuova arma 1. colpo normale, 2. colpo doppio, 3. raggio laser, 4. colpo special, 5. bomba, 6. scudi, 7. 500 punti, 8. una vita extra. Con il raggio laser, la bomba e gli scudi è semplice arrivare alla fine, ma ricorda ci sono anche alcuni nemici che non è possibile distruggere, per cui la prontezza di riflessi nell'evitarli è comunque molto importante. Addestrati in modo speciale cercando di raggiungere il massimo punteggio, perché solo in questo modo potrai entrare a far parte della Squadriglia Speciale.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NIGHT

Tempi duri per il povero Romeo, il gatto più amato del quartiere che in questa calda notte di agosto ha deciso di fare il giro per corteggiare le numerose micine che lo attendono trepidanti e che avranno sicuramente messo da parte per lui qualche succulenta lisca di pesce. Ma il nostro miagolante amico avrà vita tutt'altro che facile nel percorrere i muretti che lo portano da una casa all'altra. Insonni e nervosi inquilini risponderanno alle serenate del nostro amico con lanci di oggetti contundenti e sguinzaglieranno i propri cani per cercare di tenere alla larga il fastidioso innamorato. Ma non temere se saprai dare una mano al nostro agile Romeo nell'evitare le innumerevoli trappole, i famelici mastini, il lancio di bottiglie e scarpe di varia misura, nonché le scopate delle massaie inquiete, egli potrà concludere felicemente il proprio giro di consultazioni amorose.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
salta

DEMON

I mostri mutanti rendono orribile una casa affascinante. Le porte li tengono lontani ma per poco. Qualche arma dà sollievo ma tre vite sono niente per trovare il libro.

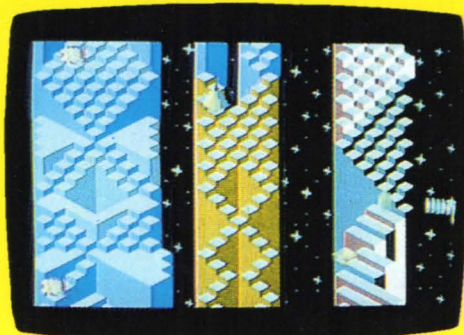
JOYSTICK PORTA 2

BOX

Un gioco veramente appassionante è quello che vi si presenterà non appena premerete il bottone di fuoco della vostra joystick. A prima vista tutto vi sembrerà semplice: dovrete sistemare negli appositi riquadri i cubetti di pietra che sono stati disseminati un po' ovunque. Ma attenzione se questi cubetti andranno a finire contro le pareti perimetrali del vostro labirinto non vi sarà più possibile rimuoverli e dovrete ricominciare daccapo. Se poi i cubetti sono affiancati non vi sarà possibile muoverne due contemporaneamente e quindi o sarete in grado di farne spostare almeno uno dei due o anche in questo caso sarete ad un punto morto. Attenzione poi ai passaggi in movimento che potrete percorrere solo nel senso del flusso, altrimenti verrete sbalzati al di fuori. Se sarete così abili da portare a termine il vostro compito nel tempo limite concesso, potrete iniziare un nuovo schema.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TOWERS

Flow, la principessa di Kargatt, è stata rapita da Mangor che l'ha relegata sulla sommità delle cento torri ben guardata da orrende creature e maligni guardiani. Dopo che più di un eroico avventuriero ha perso la vita nel tentativo di liberarla, l'ultima risorsa e speranza è nelle mani del potente mago Quyest il quale dopo notti di studio e di preparazione è riuscito a dimensionare una porta di comunicazione mentale che lo ha messo in contatto con le cento torri. Dopo aver avvolto la principessa in uno scudo sferico protettivo egli dovrà trasportarla con l'abilità della sua mente fino alla salvezza evitando i malefici guardiani e recuperando le chiavi per aprire le cento porte che permetteranno il teletrasporto di torre in torre fino all'ultimo più tremendo cimento verso la libertà e che sottoporranno il cervello del mago ad una prova senza pari.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SKID

È un veicolo velocissimo, è superpotente è Skid! Potrai scegliere fra 12 piloti spericolati, con capacità ed abilità di guida veramente eccezionali, e dovrai farti strada su ben 27 diversi circuiti. Attraverserai percorsi coperti da neve, deserti insabbiati, correrai su piste accidentate. Ma fai sempre molta attenzione, correre con Skid non vuol dire partecipare ad una passeggiata. Potrete cambiare marcia per meglio adeguare la velocità delle vostre ruote alla situazione della corsa ma soprattutto non dovrete farvi prendere dal panico, gareggiare in situazioni di questo tipo può far perdere la testa a parecchi e soltanto confidando nell'abilità del vostro pilota, ma soprattutto nelle vostre capacità di farlo agire potrete raggiungere il traguardo indenni e vincitori.

JOYSTICK PORTA 1

	sinistra
	destra
CTRL	accelera
SPAZIO	frena
SHIFT	cambia marcia
L	marcia lenta
H	marcia veloce

ASTROFLY

La Terra è attaccata da uccelli mostruosi che hanno la ferma intenzione di distruggere tutto quanto, probabilmente per permettere al loro astuto padrone di avere campo libero e colonizzare il nostro pianeta una volta disabitato. Sembra che tutte le forze dell'aeronautica intergalattiche siano state distrutte e che solo il tuo velivolo sia in grado di decollare in un tempo breve. Sali quindi a bordo della tua astronavetta e fai il possibile per impedire che gli uccellacci distruggano il tuo pianeta. La cosa non sarà semplice dovrai avere nervi d'acciaio, prontezza di riflessi e una mira spaventosa per abbatterli tutti, ma nelle tue mani è la salvezza dell'umanità e solo con una vittoria potrai tornare alla tua vita tranquilla e alle tue partite a biliardo con gli amici. Buona fortuna amico!

JOYSTICK PORTA 1/2

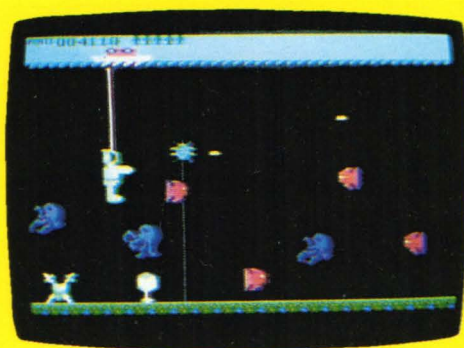
FUOCO inizio gioco
RUN/STOP fine gioco

BIKES

Dopo l'intenso allenamento estivo con la tua fedele moto ti senti nel pieno della preparazione per affrontare la più prestigiosa gara dell'anno dove alla guida dei potenti mezzi meccanici i contendenti dovranno snodarsi lungo un tortuoso percorso misto lungo il quale le più perverse menti agonistiche hanno disseminato una miriade di ostacoli e trabocchetti non sempre evidenti che sembrano fatti apposta per decimare in breve tempo anche il più agguerrito e preparato team di piloti. Potrai scegliere la moto che più ti aggrada e sicuro del fatto tuo affrontare la gara. Dopo i primi semplici ostacoli ti troverai nel pieno della difficoltà consapevole del fatto che un minimo atto di disattenzione potrebbe essere la tua fine. A complicare le cose non dovrai mai mancare l'appuntamento con i rifornimenti volanti di carburante (presso i bidoni di benzina) altrimenti la tua lotta contro il tempo sarà di breve durata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DEEP RIVER

I fondali marini sono carichi di tesori ma anche zeppi di pericoli. Se ne è accorto il nostro sub che si difende da squali e piovre con il suo piccolissimo fucile.

JOYSTICK PORTA 2

[	alto
/	basso
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	fuoco

SPY

Reduce dalle ultime vittoriose avventure la talpa questa volta è stata inviata verso una nuova e più ardimentosa missione. Con l'aiuto del suo magico mantello volante dovrà vedersela con l'intera ciurma del pirata Barbaresco la cui base è nella vigilatissima isola di Zuk. In questo posto misterioso i malvagi ladroni hanno infatti ammassato i preziosi tesori delle popolazioni del Nuovo Mondo, che ora ne pretendono la restituzione. Appena giunto sul luogo il nostro eroe può iniziare immediatamente l'opera di recupero ma è subito fatto oggetto dell'attenzione dei malvagi pirati che si difendono in tutti i modi possibili. Aiuta il tuo miopissimo amico e guidalo fin dentro la nave pirata per concludere vittoriosamente questa sua ennesima missione.

JOYSTICK PORTA 2

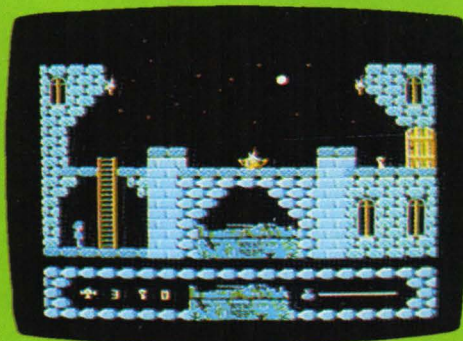
P	pausa
RUN/STOP	fine gioco
SPAZIO	arma finale

FIT

Prontezza di riflessi, nervi d'acciaio sono le caratteristiche necessarie alla buona riuscita di questa spettacolare avventura. Dovrai accatastare pezzetti colorati uno sopra all'altro cercando di riempire ogni singola riga che poi sparirà per lasciare spazio ai pezzi che cadono dall'alto. Ma la tua mente dovrà essere sgombra da ogni pensiero, libera di pensare soltanto al pezzetto che cade o per te sarà la fine e i cubetti o gli altri pezzi di varia forma si accatasteranno uno sopra l'altro in maniera casuale impedendoti di continuare il gioco e facendoti eliminare. Mano a mano che la tua esperienza aumenterà ti sarà sempre più facile aumentare il tuo punteggio, ma la minima distrazione potrà lo stesso esserti fatale ed impedirti di continuare il gioco. Vedrai poi che con il passare del tempo non ti sarà più possibile abbandonare Fit e passerai gran parte del tuo tempo nella ricerca di raggiungere il punteggio più alto sfidando il tuo computer, in una lotta purtroppo impari. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GHOST CHASE

Il malvagio stregone ti ha rinchiuso nel suo castello per impedirti di sposare le bellissima principessa della quale a sua volta si è innamorato. Per poterne uscire dovrai seguire un percorso obbligato superando un infinito numero di porte, che potrai però aprire solo se sarai in possesso della relativa chiave. Lo stregone ha poi riempito il maniero con fantasmi, che ti uccidono all'istante, e altri tipi di essere maligni, come pipistrelli ed uccellacci di altro genere, che succhiano la tua energia vitale.
Proprio per non rendere la già impari lotta impossibile ha fortunatamente lasciato qua e là delle ampolle contenenti una pozione rinvigorente che potrai raccogliere quando vedrai che le forze ti stanno per lasciare definitivamente. Riuscirai ad avere la meglio sulla cattiveria dello stregone e a ritornare libero dalla tua amata? Vedrai che con delle prove successive riuscirai nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

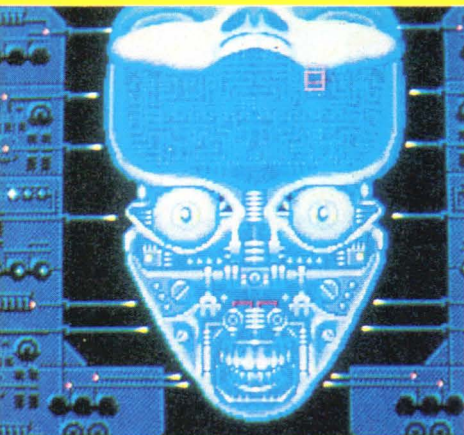
EXTASE

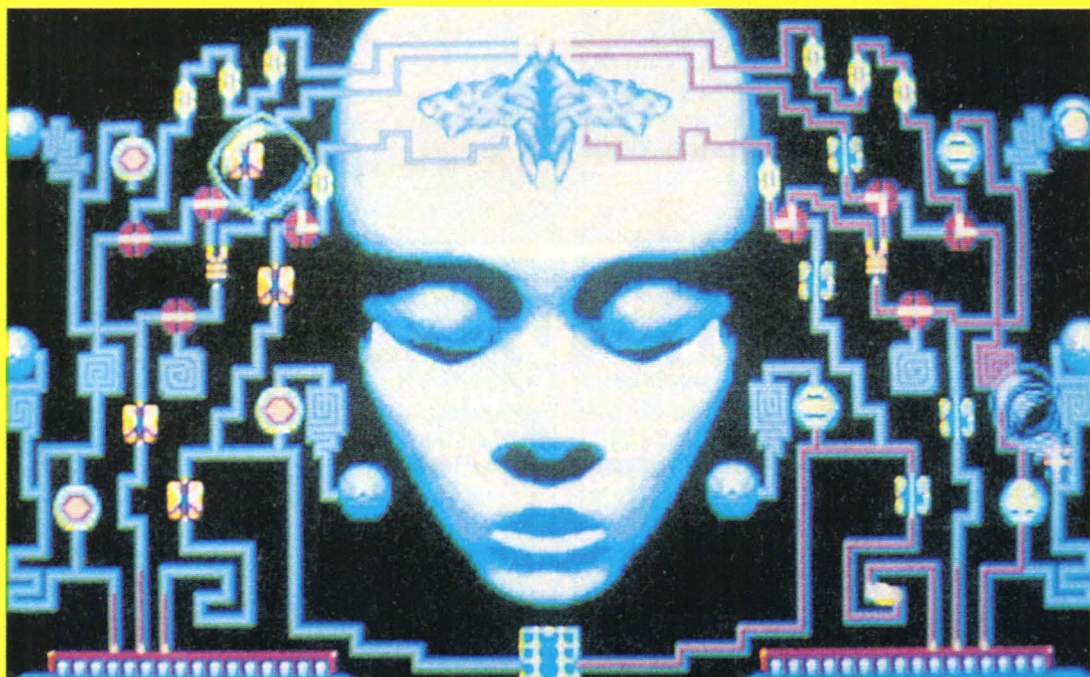
Una bella femmina androide è lì addormentata. I fili si vedono all'esterno in un'aggrovigliato mucchio simile a un piatto di spaghetti, sono legati da componenti del computer e terminano con un piccolo alimentatore di energia che, ogni tanto, lancia scintille di energia. Il tuo scopo è di riuscire a collegare le diverse parti del cervello all'alimentatore, provocando così il risveglio dell'androide.

In ogni livello ti ritrovi a camminare in una zona diversa del cervello (come la vista, la fantasia, la salute, ecc.) e a lavorare come se dovessi fare una gara con un avversario, un altro essere umano oppure un essere controllato da un computer.

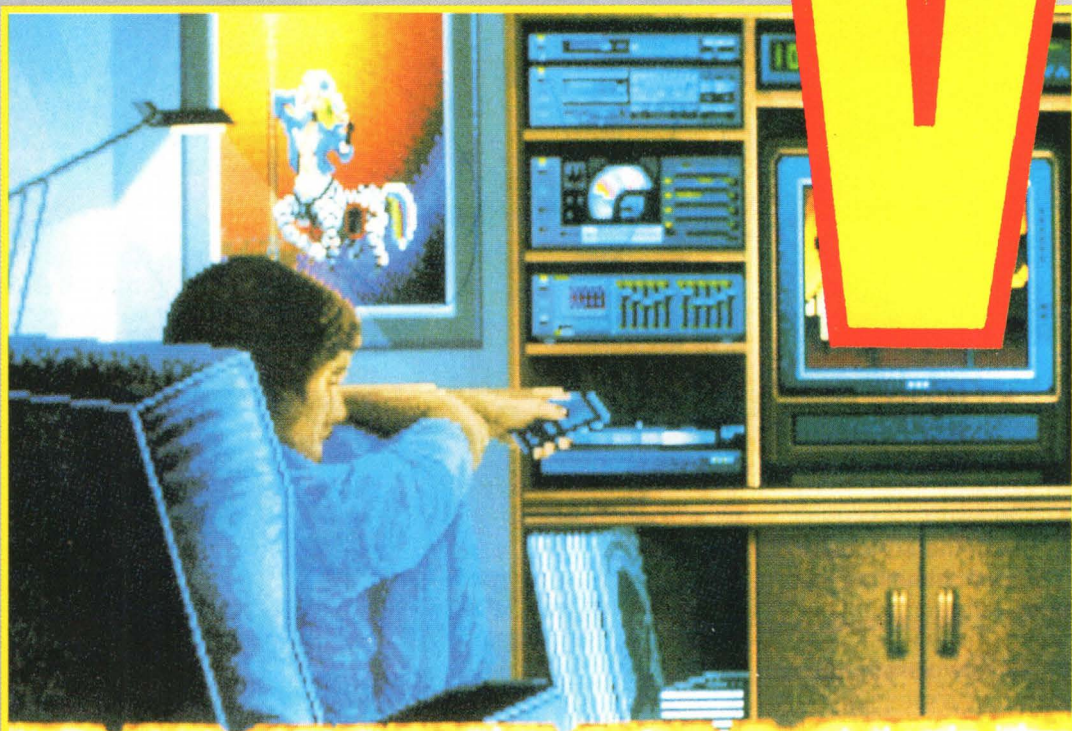
Al centro dello schermo c'è il viso dell'androide, che ti offre anche vistosi cambiamenti di espressione, a seconda del livello nel quale ti trovi. Un lato dello schermo ti mostra il labirinto dei collegamenti e, speculare sull'altro lato, vedrai quelli del tuo avversario. Gli impulsi provengono dalla base dello schermo. viaggiano lungo i percorsi principali, passando attraverso fusibili e interruttori finché non arrivano in cima allo schermo. dove entrano nel cervello.

All'inizio di ogni livello tutti i percorsi sono blu, ad indicare che l'elettricità non può percorrerli. Spostando una piccola bolla chiara, ripulisci i percorsi, facendoli diventare rossi. Man mano che ti sposti, impostando gli interruttori di direzione per guidare gli impulsi verso il cervello, appaiono delle scintille di elettricità che vagano senza meta distruggendo i fusibili e interrompendo il passaggio della corrente. E tutto questo succede mentre il tuo avversario ti ruba i fusibili funzionanti e invia la sua corrente.

La cosa che veramente mi ha scioccato quando ho provato a giocare a **Extase** è stata la presentazione. Dal punto di vista grafico

e sonoro è strabiliante, il prodotto finale è rumoroso e in movimento. Il viso dell'androide è un'immagine dell'innocenza e se osservi la sua faccia sveglia che durante lo svolgimento del gioco cambia di espressione, dalla meraviglia alla paura, rimani letteralmente senza fiato.
La colonna sonora è la migliore che io abbia mai ascoltato in un gioco. Per tutto il tempo vengono suonati pezzi gloriosi e malinconici che corrispondono perfettamente allo stato d'animo di ogni livello. Credimi, il semplice fatto di definirli "musica a tono" non rende loro giustizia.
Devi ascoltarli per potermi credere. Aggiungici poi una certa varietà di effetti sonori supplementari ed otterrai l'equivalente del computer di Clannad.
Il vero peccato è che, come gioco, non tiene molto bene insieme. È veramente molto difficile ed è uno di quelli che richiedono un certo tempo prima di prenderci la mano. Mi sono divertito moltissimo a giocarci, ma il divertimento era un po' troppo di breve durata. **Extase** è un prodotto che vorrei raccomandare per una prova, ma non è uno di quelli che comprerei.

Carlo Barigazzi

UMS II

Dal punto di vista grafico **Universal Militar Simulator II** è un po' deludente. I grafici sono semplicemente un passo indietro verso i disegni semplici che per più di un decennio sono stati utilizzati per descrivere le guerre mondiali. Tuttavia, se consideriamo le dimensioni di **UMS II**, sarebbe difficile immaginarlo in un altro formato, e in ogni caso questo nuovo gioco ha cominciato una nuova generazione dei giochi di guerra.
UMS II fa un grande salto avanti per quanto riguarda le dimensioni della zona di gioco. Le tue campagne non sono più limitate ad Anversa, Gettysbourg o una qualsiasi delle altre piccole sezioni che compongono i giochi di guerra; ora hai una vera area di gioco globale che comprende più di centoventi paesi e più di 32.000 unità!
La facilità di uso è essenziale. La stragrande maggioranza dei giochi di questo genere perdeva terreno quando si osservavano i giochi di abilità da fare sul menù per realizzare i comandi più semplici. **UMS II** non crea problemi di questo tipo. Per comunicare un ordine ad una certa unità, ti basta clickare due volte su di lei con il puntatore del mouse. Ti apparirà uno schermo di informazioni con i dettagli statistici sull'unità e gli ordini che deve eseguire in quel momento (se già ce ne sono).
Gli ordini per le truppe di fanteria consistono principalmente in spostamenti più le opzioni di attacco e di ritirata. Per spostare un'unità, seleziona uno degli ordini di movimento. Ti apparirà un "filo" che lascia una traccia luminosa e che può essere spostato in qualsiasi posizione, permettendoti di programmare tutta una serie di mosse. Questo ti consente inoltre di attuare strategie complicate senza aver bisogno dei comandi battuti sulla tastiera.
Gli eserciti possono essere composti da unità missilistiche, aeree, fanteria e forze navali, ed ognuna di esse può ricevere una diversa serie di ordini. Una serie di ordini tipica per la fanteria potrebbe essere: marcia, marcia forzata, attacco, assalto, difesa, resistenza a tutti i costi, rifornimento e trasporto. Forse non ti sembrerà molto, ma sono tutte azioni che si rivelano di importanza vitale e coprono tutti i possibili buchi lasciati nella struttura di comando.
Fra le altre possibilità interessanti troverai il bombardamento, che permette ad una nave di attaccare anche bersagli a terra. Nella scenario Operation Overland, le forze tedesche arrivano con le unità V1 e V2, che possono essere lanciate in qualsiasi posto a portata di tiro utilizzando un sistema di presa di mira simile a quello del "filo" già descritto.
Il campo di battaglia può essere visto in quattro diversi modi: gruppo, armata, corpo e divisione. Se quindi osserverai un campo di battaglia a livello del gruppo, potrai vedere tutto un continente, nel quale sono presenti solo due o tre unità, mentre il livello della divisione ti permetterà di avere uno spaccato completo delle tue forze, più una visione ravvicinata della zona circostante.
Le icone delle unità sono di facile utilizzo in quanto possono essere identificate facilmente, a differenza di quanto avviene in molti altri giochi di guerra. È anche possibile disegnare icone che rappresentano le condizioni atmosferiche e altri dettagli, ma questo rende le cose terribilmente confuse, per cui appena sai cosa sta succedendo ti conviene escludere questa possibilità.
Il fattore più importante di ogni gioco di guerra è l'intelligenza artificiale. Non è molto gratificante assistere al ritiro degli avversari semplicemente perché il tempo è brutto. Per fortuna **UMS II** si comporta in modo serio. A volte il computer ti risponde con alcune mosse molto interessanti, che spesso possono mandare all'aria anche i piani studiati più a fondo. Il mio unico riprovero a questo proposito riguarda il computer che sembra perseguire il suo scopo in modo troppo logico e dopo un poco diventa veramente facile prevedere quali saranno le risposte che darà ai tuoi attacchi. Se il tuo computer comincia ad avere la meglio su di te, il risultato della batta-

glia può essere sempre cambiato.
Il brutto tempo, per esempio, influenzerà l'efficienza della marina, mentre il morale basso può seriamente alterare le prestazioni di un esercito. Ma c'è anche un elemento casuale per cui, come nella vita reale, è possibile che, contro tutte le probabilità, tu ottenga ugualmente un buon risultato, ma è una possibilità comunque molto remota.
UMS II è un package presentato veramente bene, che dà molto ai suoi utenti. Se prima di oggi non hai mai provato un gioco di guerra per il computer, questa è la volta buona per comprarlo ed esso contiene abbastanza da soddisfare anche i giocatori più incalliti. Destinato a diventare un classico.

Cr. Ba.

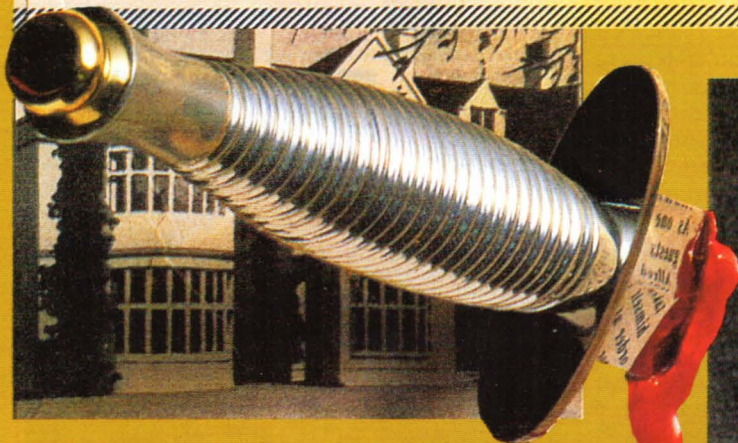
ULTIMA V

Non se ne può più! Ogni volta che ti metti comodo davanti al televisore arriva il solito signore di un'altra dimensione che ti convoca nel suo regno per affrontare una razza aliena. Uffa. Ed è proprio questo che succede nell'ultimo capitolo della saga di **Ultima**, in cui il giocatore — nella parte di Avatar — deve misurarsi con i mostriciattoli che stanno invadendo una città dopo l'altra della Britannia. Per fortuna non sarete soli, poiché ritroverete i tre compagni delle vostre precedenti imprese nella terra di Lord British e poi, essendo Avatar (cioè l'incarnazione di ogni virtù) avrete anche a disposizione un'intera gamma di incantesimi. E c'è anche, ovviamente, la Sfera delle Lune, la pietra che grazie ai raggi lunari permette di viaggiare nel cosmo. Come in tutti i regni che si rispettino, ci sono villaggi in cui potrete rifornirvi di armi e provviste e taverne in cui trangugiare grandi boccali di birra chiacchierando con la gente del posto che potrà forse fornirvi informazioni di vitale importanza per la vostra impresa. E farete anche meglio ad ascoltarla poiché nel paese di Britannia è sempre meglio stare sul chi vive...! ●

"Thou art a bounty hunter sworn to return an alleged murderer. After his capture, thou dost come to believe him innocent. Dost thou A) Sacrifice thy sizable bounty for thy belief; or B) Honor thine oath to return him as promised?"

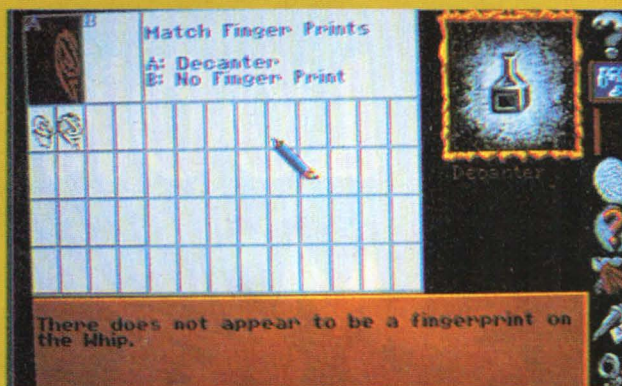
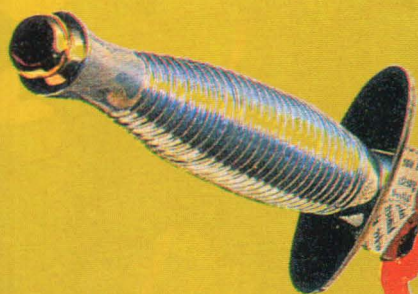
A lonely stroll along an unfamiliar forest path brings you upon a curious gypsy wagon, its exotic colors dappled in the summer shade.

MURDER!

19TH JUNE 1941

Non c'è niente di meglio che rilassarsi con un bell'omicidio, come dicono, e questa volta arriva su un disco. **Murder** è un pezzo stile Agata Christie, un "chi è stato" con un'infinità

di possibili soluzioni, e questo significa che non hai più bisogno di trovarti degli amici per giocare a **Cluedo**.
Il gioco si apre con una pagina di giornale che annuncia che un detective è stato chiamato ad investigare su un omicidio misterioso verificatosi in una dimora maestosa. Cambiando le date e i nomi puoi cambiare tutti

i parametri del gioco, rendendolo più difficile e generando una diversa serie di possibili colpevoli. In questo modo puoi rivedere un caso che non sei riuscito a risolvere, oppure creare un gioco completamente nuovo. Secondo l'autore ci sono quasi tre milioni di giochi possibili, non dovresti quindi ritrovarti a rivedere troppo spesso un caso già esami- ▶

nato!
Appena sei entrato nel gioco, lo schermo ti presenta un locale a 3D nel quale si trova una serie di porte che conducono all'esterno, con uno stile molto simile a **Cadaver**. Sul pavimento è stesa la vittima. Tu, il detective, sei in piedi vicino al cadavere e davanti a te è sospesa una piccola lente d'ingrandimento. Spostandola puoi riuscire ad identificare i presenti e gli oggetti che sono sparsi intorno a te, e questa è la chiave del gioco.
Murder è controllato tramite icone; clickando su una di esse sarai in grado di vedere la piantina della casa nella quale ti trovi, di prendere le impronte digitali, di confrontarle e di ripulire gli oggetti — cosa importante per confrontare le impronte con quelle di qualcuno che toccasse nuovamente l'oggetto, come spesso succede. Raccogli una prova (puoi prenderne però solo una, per cui scegli quella che pensi sia l'arma del delitto), e, la cosa più importante, interroga i presenti. L'icona dell'interrogatorio ti presenta numerose piccole icone che ti permettono di costruire delle domande da porre agli indiziati sugli altri membri della famiglia, sulla vittima e su quello che hanno con sé.
Questi interrogatori sono fondamentali per formulare le tue soluzioni in quanto a volte ti forniscono informazioni sulle liti o sul luogo in cui si trovavano i personaggi in alcuni

momenti.
Il gioco si svolge in modo molto simile al **Cluedo**. Ti sposti nella casa da un locale all'altro mentre interroghi le persone che incontri ed esamini varie armi o altri oggetti che trovi, raccogliendo così informazioni che ti permettono di escludere alcuni dei sospetti e arrivare al colpevole. E sei anche sotto pressione in quanto hai un limite di tempo di due ore. **Murder** è stato programmato dalla coppia di Oxford composta da Jason Kingsley e Grant Harrison. Jason si è occupato di una parte dei grafici nell'eccellente **Adamski's Killer**, ma non aspettarti in **Murder** una qualità allo stesso livello. Lo stile è quello tipico di questo genere di giochi e, in realtà i grafici della scena sono monocromatici.

Come sfida **Murder** è perfetta per gli aspiranti detective. Le possibilità sono più del necessario e non ti passa la voglia di ricominciare, inoltre, mentre per riuscire a risolvere il mistero continui a ripetere alcune azioni, il gioco ti prende fino in fondo.

A NATALE REGALATE

Non perdetevi l'occasione di fare, una volta tanto, un regalo di Natale utilissimo. Infatti il programma in edicola con il nome di PC CALENDARY 1991-92-93-94 (lire 15.000) permette di tenere qualsiasi tipo di calendario, da quello ordinario a quello personale, in modo chiaro, preciso e aggiornato. Diciamo addio ai confusi calendari convenzionali, pieni di sgorbi e di cancellature. Oggi puoi usare la tua stampante laser o a matrice dot per produrre una grandissima varietà di calendari con un'ottima presentazione.

★ *Tratta tutti i tipi di impostazione di calendario. Imposta gli avvenimenti unici e quelli ricorrenti, anche le date variabili - il secondo lunedì di ogni mese, per esempio o ogni due venerdì.*

★ *Aggiunge qualsiasi numero di avvenimenti. Se un giorno si riempie troppo, quello che non ci sta viene scritto in una pagina separata.*

★ *Riordina e stampa gli appuntamenti, gli avvenimenti e le attività di ogni giorno secondo l'ora (utilizzando l'orologio a 12 o 24 ore) oppure secondo un qualsiasi altro criterio definito dall'utente.*

★ *Imposta le date di inizio e fine - perfetto per i calendari fiscali e scolastici.*

★ *I formati comprendono i ritmi: giornaliero, ogni due giorni, settimanale, ogni due settimane, mensile, ogni sei settimane, trimestrale, semestrale e annuale.*

★ *I calendari possono cominciare in qualsiasi giorno della settimana.*

• *Tiene conto anche di compleanni e anniversari, aggiungendovi il numero adatto.*

★ *Crea una gran varietà di calendari carini e di buona qualità.*

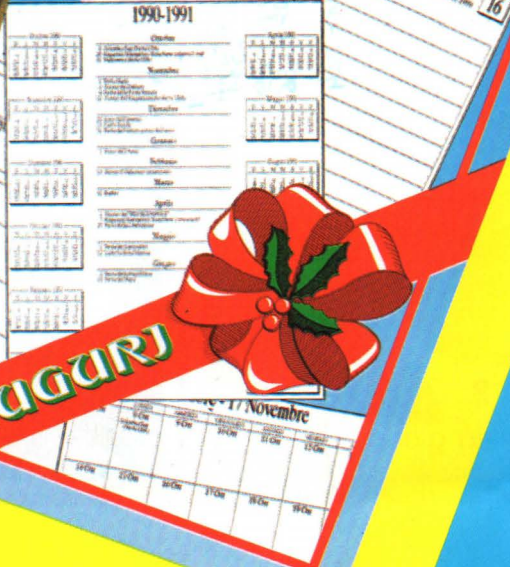
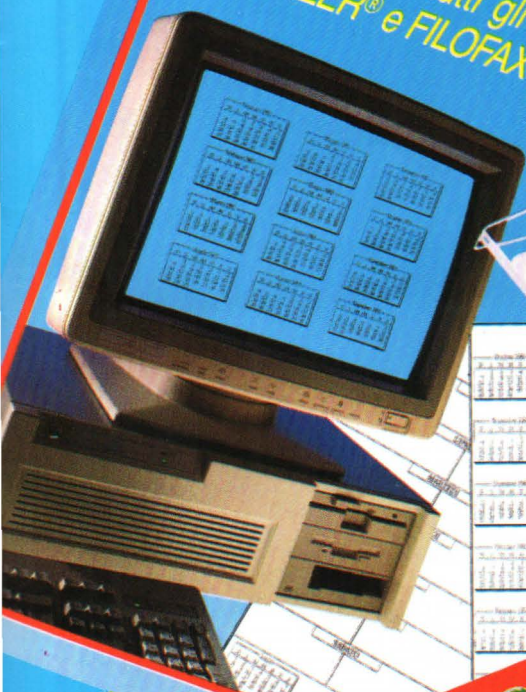
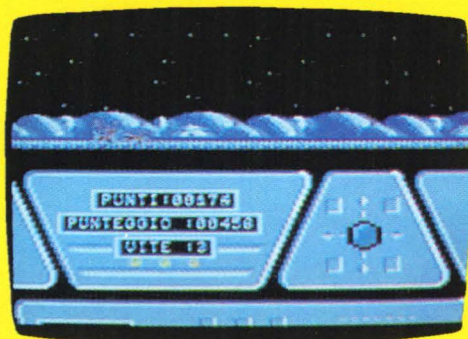
— *I font proporzionali di 300-dpi conferiscono ai calendari prodotti con una stampante laser un aspetto professionale.*

— *Interessanti output per stampanti con matrice dot producono testi con spaziatura proporzionale e caratteri molto ben definiti.*

— *Dei riquadri ombreggiati mettono in rilievo le attività che durano per più giorni.*

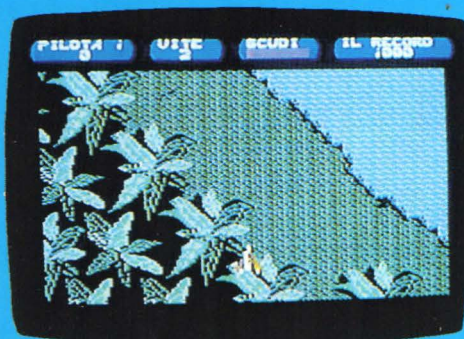
★ *Scrive calendari di 8 1/2" × 11" per lo schermo - e di 5 1/2" × 8 1/2" e 3 3/4" × 6 3/4" che si adattano perfettamente alle agende Day-Timer, Lefax o altre agende portatili.*

Non perdetevi quest'occasione per farvi o fare un regalo utilissimo per Natale. Il vostro Io disordinato, vostro padre o il vostro collega vi saranno eternamente riconoscenti.

L'AGENDA PER IL PC

HUT

Fai parte di una squadriglia di agenti segreti molto esperti e ti è stata affidata una delicata missione. Vista la pericolosità della missione è stato anche deciso che, anziché rischiare la pelle in prima persona, tu controlli via radio-comando una potente autovettura incaricata di recuperare sul suo percorso informazioni vitali per la sicurezza della nazione. Tramite una telecamera nascosta montata a bordo della vettura potrai osservare ed evitare tutti gli ostacoli, saltando opportunamente, aerei in decollo, autocarri, vetture che cercheranno anche di inseguirti, ostacoli aerei e bombe lanciate da velivoli a propulsione. Riuscirai a portare a termine il tuo compito prima che la tua autovettura venga distrutta?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HUNTER

Nel folto della foresta amazzonica dove Base Terra 737 costituisce l'ultimo caposaldo contro la dilagante strapotenza aliena tutto sembra tranquillo. Ma all'improvviso il silenzio è lacerato dalle sirene di allarme: il nemico ci ha individuato e si prepara ad attaccare in forza. Balzato sul tuo Starflight ti alzi immediatamente in volo per trovarti nel vivo della battaglia. Ricognitori e caccia alieni ti attaccano da tutte le direzioni, ma tu grazie alla tua straordinaria abilità saprai difenderti con tenacia e distruggere le varie orde di attacco nemiche. Sai anche che le straordinarie capacità della tua navetta ti permettono a volte di raccogliere macchinari e congegni del nemico distrutto in volo che il potente computer di bordo saprà riutilizzare per migliorare in continuazione il volume e la potenza del tuo fuoco.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEW BAT

Una volta in quasi tutte le fiere paesane c'era il baraccone del tiro a segno e numerosi erano gli uomini che volevano mettere alla prova la loro mira colpendo dei barattoli a colpi di fucile, successivamente, con l'avvento dell'elettronica questo gioco è stato computerizzato e con il fucile si deve colpire per mezzo di un microlaser un bersaglio su un video; ecco invece che nel 2080 la cosa è un po' cambiata e con una sfera d'acciaio devono essere colpiti dei rettangoli colorati, che a volte rilasciano delle sfere. Queste sfere hanno diversi colori e quando ne raccogli una si accenderà la lettera del colore corrispondente nell'alto del tabellone. Quando ne avrai raccolte 5 per ogni colore otterrai una abilità speciale nel gioco. Alcune sfere hanno inoltre una lettera, queste daranno la possibilità di attivare le vite extra, di far rallentare le sfere o di aumentare la tua velocità, ma per fare ciò dovrai premere lo spazio durante il gioco e procedere alla scelta. Prova quindi questo entusiasmante tiro al bersaglio, ma ricorda che se sbaglierai il rimbalzo verrai distrutto perdendo ciò che avrai ottenuto.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per definire i tasti
FUOCO per lanciare

MATCHING

Una lotta contro il tempo è quella che devi vincere in questa specie di solitario. Sullo schermo vengono depositate delle placchette con un disegno. Tu devi collegarle a due a due con uguale disegno usando opportunamente gli specchi in modo da poterle eliminare. Il computer corregge le tue mosse sbagliate, ma potrai osservare gli esempi che ti propone nella dimostrazione. Naturalmente per rendere la cosa più complicata avrai a disposizione un tempo limite per portare a termine il tuo compito che consiste nell'eliminare tutte le tavolette, se non riuscirai prima che il contatore raggiunga lo zero verrai eliminato. Fai molta attenzione anche al disegno delle tavolette perché alcune sono simili ma non uguali e ricorda che alcune volte è anche possibile posizionare un solo specchio, usando un minor tempo per ogni singola mossa. Provate e vedrete che non lascerete più il vostro computer.

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco

SHERIFF

Sei lo sceriffo Walker della cittadina di Bakersfield. Purtroppo dei malviventi si sono impadroniti di alcuni importanti documenti con i quali potrebbero far scoppiare uno scandalo immenso. Per impedire che tutto ciò accada ti sei offerto volontario per ritrovare i 15 atti segreti. Ma nel contempo devi anche compiere il tuo abituale lavoro di sceriffo: sullo schermo a sinistra vengono rappresentate le immagini dei gangster più pericolosi e sulla destra la loro taglia. Ti arriveranno anche delle soffiate dove si trovano attualmente e dovrai scovarli, uccidendoli prima che uccidano te, nel qual caso il gioco termina. Durante le tue perlustrazioni potrà capitarti di entrare nel casinò, puoi fare delle scommesse ma la sorte deciderà il vincitore.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HELISCAN

Alle soglie del ventiduesimo secolo i conflitti extraplanetari sono ormai cosa di tutti i giorni e la richiesta di buoni piloti non ha limiti di sosta. Ma per guidare con abilità i sofisticati velivoli di attacco frutto dell'evoluzione di secoli di guerre servono piloti sempre più abili, per cui l'addestramento richiesto per diventare uno skylighter deve essere durissimo e selettivo. Dopo anni di test e addestramenti sei giunto alla prova finale: dovrai affrontare il terribile percorso rosso, dove alla guida del tuo elicottero ti troverai a sorvolare la zona di attacco per distruggere le basi missilistiche nemiche e i depositi di gas per rifornire il tuo mezzo. Sai anche che la prova non è una simulazione e che se fallirai questo ultimo test l'aviazione dovrà cercarsi un altro pilota.

JOYSTICK PORTA 2

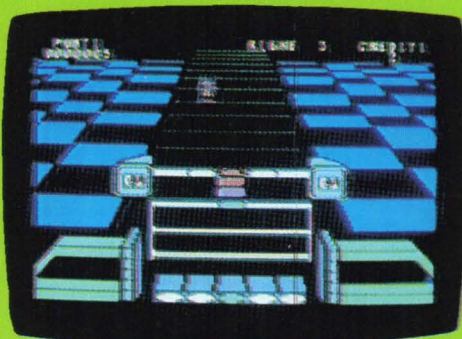
FUOCO inizio gioco

FLASH MATCH

Nel mezzo di una insidiosa giungla hai trovato la ricetrasmittente da cui il colonnello è riuscito a inviare un SOS prima della cattura da parte del nemico. Ora tu, armato fino ai denti, hai il difficile compito di superare le difese nemiche e spingerti avanti fino al quartier generale dove il tuo colonnello è tenuto prigioniero. Ma per riuscire nella tua difficile missione dovrai aprirti la strada con tutte le armi disponibili e tra furiosi corpo a corpo potrai anche rifornirti con le bombe nemiche fino ad impadronirti dei loro tank per aumentare la tua forza distruttiva. Avanza con cautela e stai molto attento alle trappole, perché un innocuo cespuglio o una insignificante baracca potrebbe nascondere insidie pericolose come un nido di mitragliatrici o di peggio. Auguri e buona fortuna....

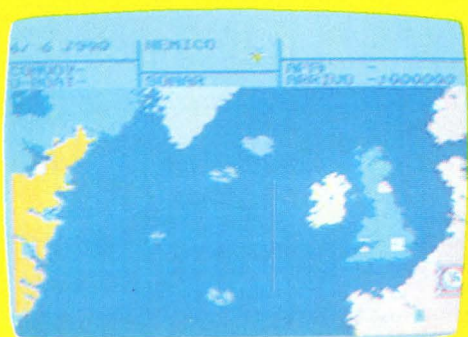
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO bombe e usa carri armati

ROWS

Eccovi una vera novità nel campo dei solitari da video. Per passare le vostre lunghe giornate invernali, quando fuori è freddo, nevica e non sapete che cosa fare ecco per voi Rows. Il gioco è abbastanza semplice come concetto, bisogna allineare sulla piattaforma sul basso dello schermo alcune piastrine dello stesso colore in numero differente a seconda del livello di gioco, affinché a poco a poco vengano eliminate. Le piastrine arrivano dall'alto e devono essere affrontate con l'apposito sostegno e fatte cadere nel posto desiderato, oppure non afferrandole saranno eliminate. Dovrete fare molta attenzione perché se sbagliate non potete liberarvi della piastrina errata e dovrete depositarla in uno qualsiasi dei posti in basso, ma se gli errori saranno molti le piastrine sovrapposte inutilmente saranno molte e non vi permetteranno più di giocare. Ma forse le parole sono insufficienti a spiegarvi la passione che sviluppa Rows, provate e vedrete che non riuscirete a staccarvi dallo schermo.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
deposita pedine

SUBWAR

Il 3 settembre 1943 il transatlantico britannico Atenia è stato fatto affondare dagli U30 nazisti. Questo fatto decide l'inizio della battaglia dell'Atlantico. Da allora fino all'estate del '42 i sottomarini nazisti incrementarono la loro abilità fino a distruggere più di 70.000 tonnellate di rifornimenti alleati al mese. Riusciranno i nazisti ad avere successo nel far fallire l'operazione Overlord (l'invasione alleata programmata per il giugno '44). Riusciranno i loro sottomarini a cambiare la storia? La tua missione è di fermare i nazisti recuperando entro il 6-7-44 rifornimenti sufficienti per la missione alleata. Ciò potrà essere fatto se fermando l'attacco dei nazisottomarini vincono gli alleati. Buona caccia. Usa il sonar per rintracciarli e valuta attentamente a che profondità sganciare le bombe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TOURNAMENT

Fino dai tempi in cui da bambino giocavi a tennis contro il muro della casa hai sempre sognato di poter un giorno partecipare ad un impegnativo campionato per vincere una prestigiosa coppa e diventare così il numero uno mondiale guadagnando gloria, fama e perché no, qualche soldino. Sullo splendido campo di Wembley è stato ufficialmente aperto l'inizio del torneo, tu impugni nervosamente la tua racchetta sicuro del fatto tuo in quanto dopo i preliminari allenamenti ti senti padrone del gioco. Davanti a te il tuo avversario sta aspettando la tua battuta, riuscirai a resistere fino in fondo?

In questo splendido gioco potrai scegliere le condizioni di gioco che più ti aggradiranno compreso il tipo di campo e potrai seguire il gioco dalle più svariate angolazioni per migliorare il tuo rendimento.

JOYSTICK PORTA 1

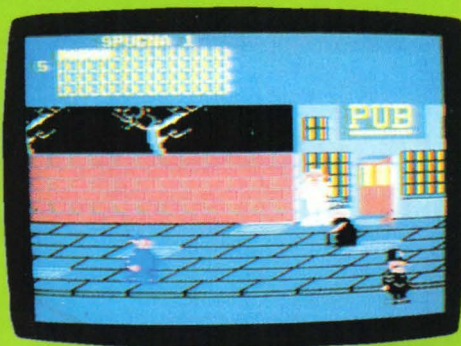
FUOCO	inizio gioco
1,2,3	prospettive

ASTRO SWAT

Dopo lunghi anni di ricerche il Pentagono è riuscito finalmente a scoprire dove sono stati portati numerosi ostaggi prelevati da navi guidate da robot per tutto l'Universo conosciuto e appartenente alla Confederazione. Si trovano infatti su un satellite artificiale chiamato Astro Swat e vengono adoperati come schiavi del grande Robot centrale o sono imprigionati in attesa di essere utilizzati a scopi scientifici per migliorare gli androidi. Tu e un tuo compagno, potete lavorare in coppia o singolarmente, avete ricevuto l'incarico di recarvi sul satellite, cercare di introdurvi nella base, liberare il maggior numero di umani e, alla fine, trovare un modo per fuggire e ritornare nel nostro sistema, sotto la protezione della Confederazione. Sai che la tua missione non è assolutamente semplice, ma la tua capacità di guerrigliero e di prontezza di decisione ti saranno indispensabili per raggiungere il traguardo.

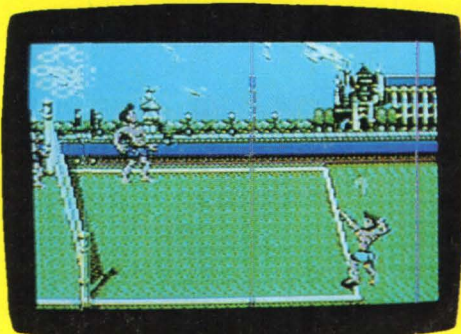
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
ricomincia
RUN/STOP pausa

BILLY BEER

Billy è ubriaco e il ritorno a casa ebbro di birra non è facile, specie se si ha a che fare con vigili, passanti e mostriciattoli abitatori del parco cittadino.

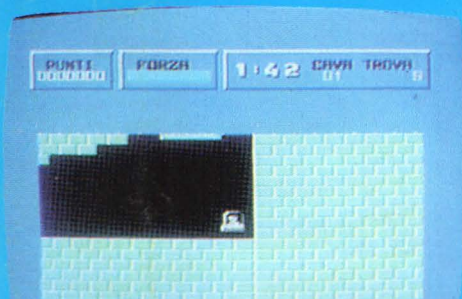
JOYSTICK PORTA 2

F1 un giocatore
F3 due giocatori
FIRE gioco/pausa

CALIFORNIAN BOYS

Nel pieno dell'estate sulle assolate e ricchissime spiagge della California è il momento culminante dei tornei di Beach Volley dove atletici e vigorosi contendenti si sottopongono a durissimi scontri sulla sabbia rovente fino all'ultima partita. Tu e il tuo compagno di gioco siete tra questi protagonisti e dopo un bagno ristoratore vi trovate sotto la rete pronti ad iniziare il primo di una lunga serie di match. Il gioco è simile a quello della pallavolo: batte chi è in possesso di palla e ad ogni round due giocatori non possono fare più di tre tocchi consecutivi di palla prima di ributtare quest'ultima nella metà campo avversaria con un abile pallonetto o più frequentemente con una poderosa schiacciata. Se perdi un round la palla passa all'avversario senza che questo faccia il punto. Vince una partita la squadra che per prima raggiunge sette punti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GLOBE

Alcuni oggetti di importanza vitale per la Confederazione in virtù delle proprie caratteristiche strategiche sono stati rubati da una banda di pirati intergalattici che li hanno nascosti in un luogo apparentemente difficilissimo da identificare, forse perché protetto da sofisticati sistemi difensivi. Mentre ti trovavi in missione alla loro ricerca hai finalmente ricevuto l'informazione che ti serviva, gli oggetti sono stati localizzati all'interno di una caverna sul pianeta Xepsilon e bisogna soltanto recuperarli. Ma una volta entrato con la tua navetta nella caverna ti accorgi che ti è stato applicato un congegno magnetico che farà esplodere il tuo velivolo se non riuscirai ad uscire nel tempo indicato. Muoviti quindi celermente riportando i vari oggetti al punto di entrata ed evitando i numerosi guardiani che potrai fortunatamente abbattere con il laser di cui sei provvisto e fai il possibile per riuscire nella missione o sarai spacciato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco